

Indholdsfortegnelse:

Dokumentation uge 1 s.2
User brief

Dokumentation 04.02 s. 10
Design sprint

Dokumentation uge 3: s. 12
Web prototype

Dokumentation uge 4: s. 15
Design sprint: Native app

User research – 04.01

Brugertest

Manuskript

- Velkommen – sæt dig godt til rette
- Vand eller kaffe?
- Vi vil gerne have lov til at filme dig og din navigeren på Fronter undervejs. Det er kun mig og min gruppe, der kommer til at se det. Er det ok?
- Jeg vil undervejs tage noter over, hvad du foretager dig
- Dette er en brugertest, hvor vi vil teste vores studieportal, Fronter.
- Du vil være logget ind som mig; studerende på Multimediedesign på 1. Semester
- Du vil blive stillet nogle forskellige opgaver, som du på egen hånd skal prøve at løse ved at navigere rundt på Fronter
- Du skal undervejs snakke højt om, hvad du gør, og hvorfor du gør det
- Jeg har ikke noget med siden at gøre, og sætter derfor pris på, hvis du er helt ærlig omkring, hvad du synes om siden, den funktioner og dens effektivitet. Det er derfor okay at komme med kritik
- Jeg kommer ikke til at hjælpe dig undervejs. Du må gerne stille spørgsmål, men det er de færreste, jeg må svare på.
- Hensigten er at finde ud af, hvordan brugervenligheden er på Fronter, for en der ikke har været på siden før.

Task 1

Find mit skema, og find ud af, hvad jeg skal lave mandag i uge 49

- Tryk på 1. Semester i nav
- Tryk på Hold A i link til ugeplan
- Scroll ned til ugerne
- Brug pilene til at finde uge 49
- Læs mandages program

Task 2

Find opgavebeskrivelsen kaldet "02_01_01" Pilotopgave" under tema 2

- Tryk på 1. Semester i nav
- Tryk på 1. Semester i venstre side
- Tryk på "C Tema 2 – grundlæggende indhold"
- Tryk på "02_01_01 Piltoprojekt"
- Tryk på "Afleveringer"
- Tryk på "Hold A"

Task 3

Find information om mulige praktikdatoer

- Scroll ned på startsiden og tryk på "Praktik"-boks
- Tryk på "Praktik-datoer"

Task 4

Find mail-funktionen og åben den

- Tryk på "Personlige værktøjer"
- Tryk på "Mail"

Task 5

Ret/ skriv en adresse under "Adresse" i Brugerinformation

- Tryk på brugerens navn
- Tryk på "Min profil"
- Find adressefeltet og skriv adresse

Efterbehandling af testresultater

Persona om testpersoner

Testperson 1

- Kvinde
- 23 år
- Læser Teknoantropologi på 1. semester på Aalborg Universitet
- Har lidt kendskab til Fronter i forvejen
- Bor i København

Testperson 2

- Kvinde
- 21 år
- Læser Biologi på 1. semester på KU
- Har ingen kendskab til Fronter i forvejen
- Bor i Søborg

Testperson 3

- Kvinde
- 22 år
- Læser Antropologi på 6. semester på KU
- Har ingen kendskab til Fronter i forvejen
- Bor på Frederiksberg

Testperson 4

- Kvinde
- 21 år
- Læser Grafiks Design på 1. semester på DMJX
- Har ingen kendskab til Fronter i forvejen
- Bor på Frederiksberg

Link til alle test videoerne:

https://drive.google.com/open?id=10MERrexzD3Ra3TnUNXvhLmLxOFD7i-N_

Hvordan gik planlægningen?

God planlægning. Vi var fire personer, der udarbejdede de forskellige tasks + introttekst/ manus.

Vi fik lavet gode og varierende tasks i forskellige sværhedsgrader.

Hvordan holdt planen under udførslen?

Det var svært ikke at hjælpe, når testpersonen var tæt på målet, og derefter gik helt væk fra det igen. Ellers forløb det fint og testene var kortere end forventet i alle tilfælde. Det er svært at blive i rollen, når man kender testpersonen personligt. Man får lyst til at hjælpe til – især vist testpersonen er tæt på mål, og pludselig går i en helt anden retning.

Kan man gøre det en person?

Det er svært både at være observatør og facilitator. Det var svært både at følge med i, hvordan testpersonen nавигerede rundt på Fronter, og samtidig skrive noter. Vi fik noget ud af testene, da der er meget man kan konkludere u på, ud fra vores test. Dog ville det have været mere optimalt, både at have en facilitator og en observatør.

Dokumentation af User research

Vi har fået en større indsigt i, hvad problemerne er ved Fronter. Ikke blot for os selv som studerende på Multimediedesign, men også for kunden (KEA). Så at sige kan vi bedre finde frem til en løsning, der bliver nyttig for alle parter – ikke kun os selv.

Ved at teste personer, der ikke i forvejen har et stort kendskab til Fronter, har vi fundet frem til, hvad der er de umiddelbare problemer ved Fronter. Disse kan vi let selv komme til at overse, da vi efter et par måneder med brug af Fronter har et kendskab til platformen, og derfor har nogenlunde styr på, hvordan vi nавигerer rundt på siden.

Undersøgelse/ inspiration fra konkurrenter

Det overordnede problem ved Fronter er, at det er uoverskueligt og ikke intuitivt. Der burde være mere struktur i, hvor man finder de forskellige funktioner – eksempelvis i form af en nav, som man ser på mange websites.

Her et eksempel:

The screenshot shows the H&M website's header with categories like DAME, HERRE, DIVIDED, BØRN, H&M HOME, SALE, and #HMXME. It also features a search bar and promotional banners for "Buy now - pay later", "Free delivery & returns with H&M Club", and "Click & collect - Flexibel shopping".



Fronter mangler ligeledes en mobilversion der fungerer, så man kan tjekke både skema, afleveringer mm. selvom man ikke har sin computer til rådighed. På KU har de en mobilversion, der fungerer optimalt, er nem at navigere rundt i og har et enkelt design:

The screenshot shows the KUnet mobile website. At the top, it displays signal strength (OISTER 3G), time (12.03), battery level (70%), and the URL kunet.ku.dk. Below this is a red header with the KUnet logo and a menu icon. The main content area is divided into sections: "MINE PORTALER" (with a green button for "BACHELOR I BIOLOGI"), "MIN KU MAIL" (with a link to "Tilgå din KUmail" and an envelope icon), "ABSALON" (with a link to "Tilgå dine kursusrum" and a right-pointing arrow), and "STUDIEBESKEDER" (listing "Det Natur- og Biovidenskabelige Fakultet | 19-11-2018" and a call to action "Tilmeld dig reeksamen i kurser fra blok 1 senest 12. december"). At the bottom are navigation icons for back, forward, upload, open, and refresh.

Afslutningsvis er der et stort problem ved Fronters skema-funktion, da det kræver mange klik, før man når frem til den uge man er i, og kan se sin dagsorden. Til trods for et forældet design, fungerer gymnasiernes platform, Lectio, optimalt. Her ligger skemaet synligt i nav'en og linker direkte til den uge man er i.

KU har ligeledes en skema-funktion der både er nutidig og moderne, og samtidig har en del velfungerende og forskellige funktioner, uden det bliver kompliceret.

Lectios skemafunktion:

| Uge 48 - 2018 | | | | |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| | Mandag (26/11) | Tirsdag (27/11) | Onsdag (28/11) | Fredag (30/11) |
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ ATU for yngre talenter kl. 9 - 15 i lokale 4.14 ▪ Oprydningsuge 2q | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2.g: Foredrag med Mogens Lykketoft om FN's verdensmål i 2. modul ▪ Besøg fra Pamplona ▪ Bi1 + Bi2a + Sj til Bæredygtighedskonference i Zoo kl 9 - 12 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Besøg fra Pamplona ▪ Bi1 + Bi2a + Sj til Bæredygtighedskonference i Zoo kl 9 - 12 | |
| 1. modul 8:00 - 9:35 | | | | |
| 2. modul 9:50 - 11:25 | | | | |
| 3. modul 11:55 - 13:30 | | | | |
| 4. modul 13:45 - 15:20 | | | | |
| 5. modul 15:30 - 17:05 | | | | |

KU's skemafunktion

The screenshot shows a web browser window for KU's personal calendar. The title bar reads "Mit personlige skema". The main content area displays a weekly schedule:

- Fredag den 30. november 2018:**
 - Kl. 08:00 - 10:00
 - Kl. 10:00 - 12:00
 - Sted:** KUA3 - 8B.3.33; Hold11;
 - Aktivitet:** 6000-E18; Obligationsret/01.
 - Beskrivelse:** Hold 11.
 - Underviser:** Warming, Karsten.
 - Lokale:** KUA3 - 8B.3.33;
 - Hold:** Hold11;
- Mandag den 3. december 2018:**
 - Kl. 13:00 - 15:00
- Tirsdag den 4. december 2018:**
 - Kl. 15:00 - 17:00
- Onsdag den 5. december 2018:**
 - Kl. 13:00 - 15:00

At the top of the browser window, there are several tabs: "KUnet", "Facebook", "Mit personlige skema - KUnet", "Dashboard", and "Ny fane". On the right side of the browser, there are two buttons: "Skema i mobilapp" and "Skema i egen kalender". The bottom of the screen shows a standard Windows taskbar with various icons.

Indholdet fra mandagens user brief med rettelser/tilføjelser

Forretningens målsætninger (KPI'er) ud fra SMART-modellen

- Øge studieaktiviteten på Fronter.
 - Forbedre kommunikationen mellem fronters brugere.
 - Skabe overblik omkring brugernes aktivitet på Fronter.
 - Relevante materialer skal være lettere tilgængeligt.

Kundens antagelser om målgruppen og deres handlinger

- Hvem er de?

De studerende er unge mennesker, som vant til at benytte sig af forskellige brugergrænseflader og sociale medier.

• Hvad er Fronter for dem?

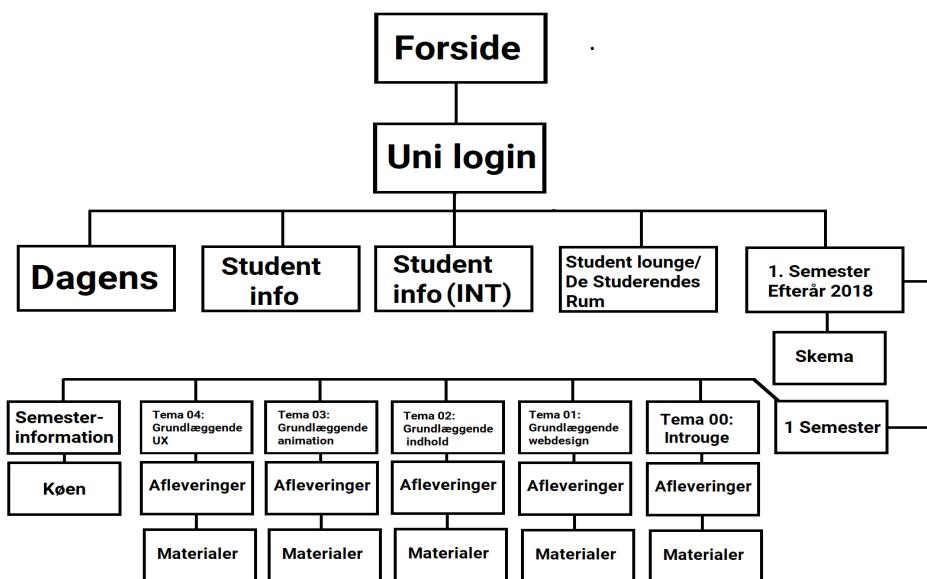
Fronter er et informations site, hvor de studerende skal hente info omkring deres uddannelse og en afleveringsportal.

- Hvad har de behov for, som Fronter ikke kan give dem?

Et kommunikationsforum, som samler alle studerende og informerer om alt fra fredagsbar til hvad der er af lektier.

Mobil/app-løsning

Liste over Fronters funktionaliteter og diagram over strukturen (site map)



Log-in

Skema

- Litteraturliste

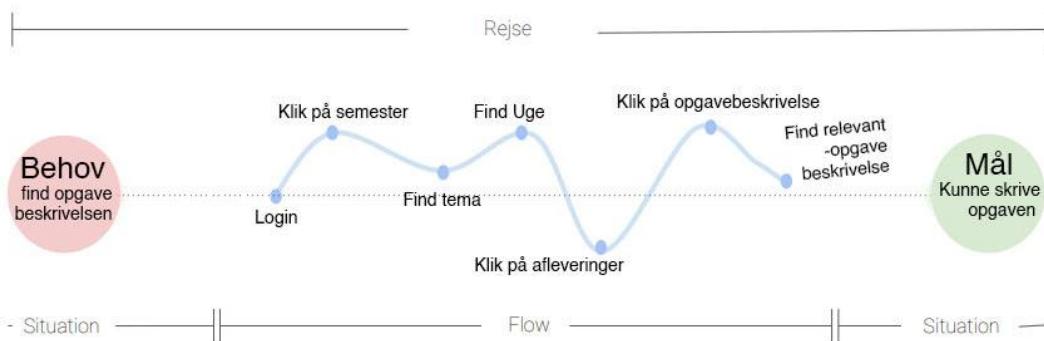
Forløbsmapper

- Afleveringsmapper
- Materialemapper
- Opgavebeskrivelser
- Køen

Brugerens mål (user goals)

Målet er at finde den relevante opgavebeskrivelse.

Brugerrejsen for mindst 1 brugermål Rejserne skal visualiseres i Journey Maps, og vise hvordan brugeren interagerer med Fronter og i hvilken brugssituasjon:



Brugerens mål :

Målet er at finde den relevante opgavebeskrivelse.

Brugerens scenarie:

En studerende skal finde sin relevante opgavebeskrivelse, så opgaven kan forstås og afleveres til tiden.

Brugerens flow:

- Først login
- Ind i 1. semester
- Klik på relevant tema
- Ind relevant uge
- Ind i afleveringer
- Ind i opgavebeskrivelser
- Find rigtig opgavebeskrivelse

Brugerens tasks :

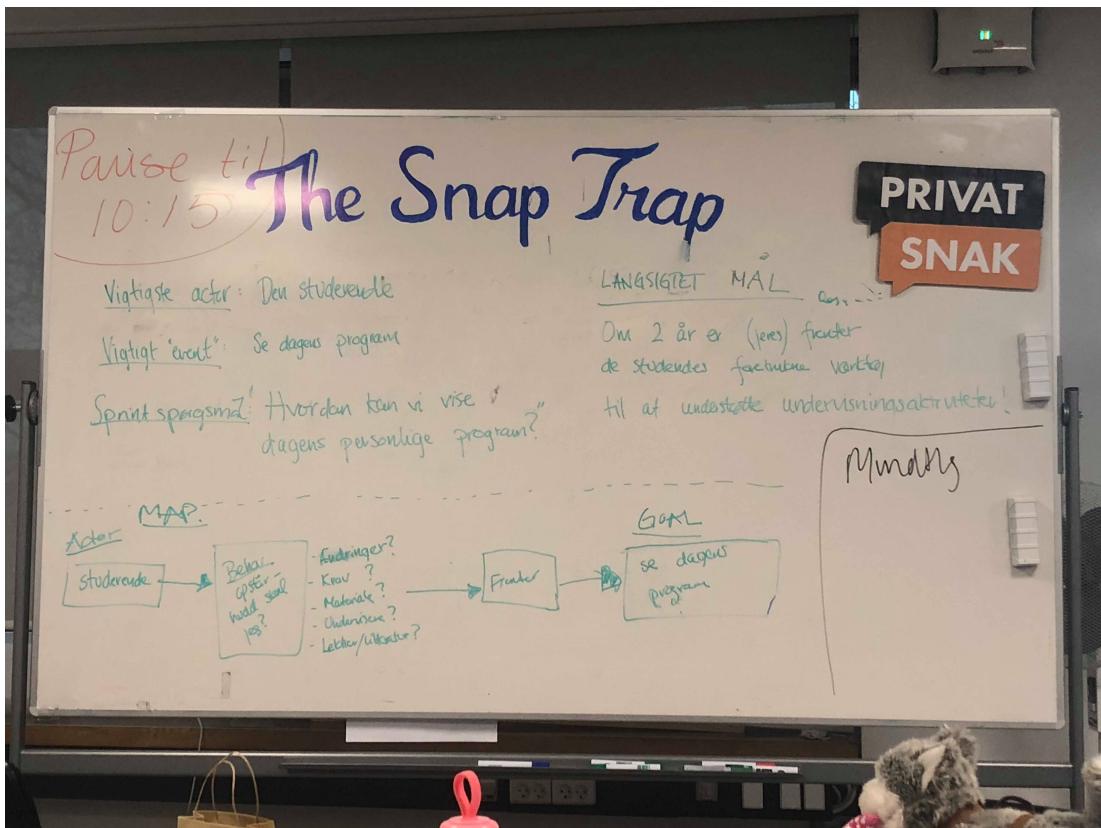
Er task og flow ikke det samme?

Evt. brugerens motivationer

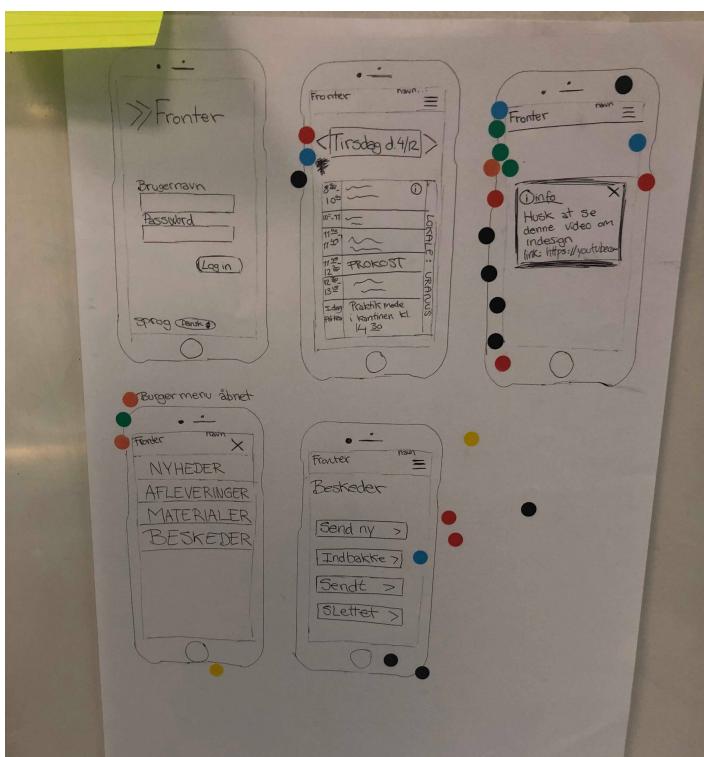
Brugeren ønsker at klare sig godt på sin uddannelse

Design sprint – 04.02

Map:



Sketch:



Jeg valgte at gå med min egen ide, da jeg synes min ide var simpel og overskuelig. Plus jeg havde en klar fordel ved at vælge min egen, da jeg havde et helt klart visuelt billede oppe i mit hoved, som ikke komme til udtryk på papiret. Derfor var det nemmere for mig at bevæge mig ud fra det, i stedet for at skulle starte forfra med en anden ide.

Prototype:

<https://xd.adobe.com/view/1a644495-2c89-4ead-4167-18767f9b9baa-6c55/>

Test and Learn:

Task til fronter prototype:

1. Du skal logge in og finde ud af hvad du skal have klart til første lektion fredag d. 7/12 -2018
2. Du har en aflevering til søndag. D. 9/12-2018, du skal finde opgavebeskrivelsen så du ved hvad du skal aflevere.
3. Du vil gerne spørger din lærer om noget, så du skal nu gå ind sende ham en besked.

Ekstra spørgsmål:

- Hvad synes du om designet?
- Var det simpelt at finde rundt i?
-

Grit:

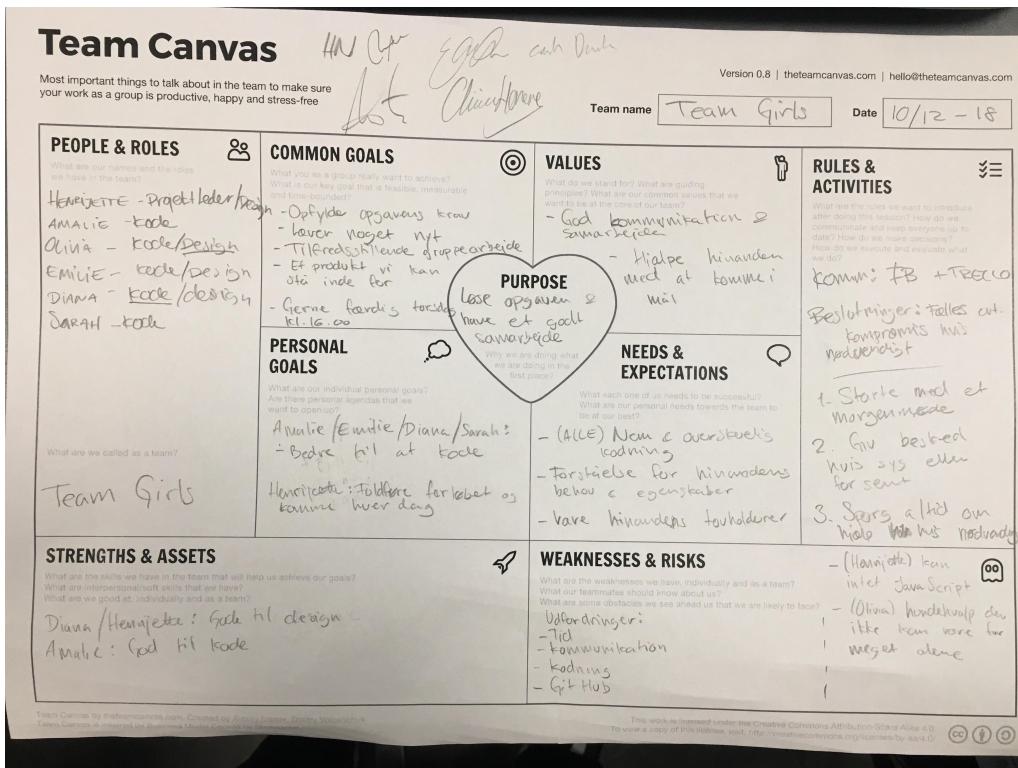
| Testperson | 1 | 2 |
|--------------------------------------------|------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Prototype 1 | | |
| Opgave 1: Find info i skema | Det var ret nemt at finde. | Simpelt, da det er det første man kommer ind på når man logger ind. Så tasken var måske for nem. |
| Opgave 2: Find opgavebeskrivel se | Gik også meget hurtigt, trots tasken var længere. | Tasken var længere, men vejen der hen gav mening. |
| Opgave 3: Send en ny besked | Også nemt, god vej fra burger menuen. | Det giver god nok mening. |
| Andet: | Meget simpelt. | Simpelt design, fungerer godt. Linjerne skal flugte bedre. |

- Jeg testede min prototype på 2 der allerede havde kendskab til Fronter, så det kan være derfor at de synes det var nemt og gav mening.

Web prototype - 04.03

Gruppearbejdes dokumentation

Team Canvas:



Trelloboard:

This board is set to public. You can change its visibility at any time. [Learn more here](#)

Team Girls | Personal | Public | EF AG AH DN HN 6 | Share | ... Show Menu

To Do

+ Add a card

Doing

- Chat (AG)
- Login funktion (DN)

+ Add another card

Problems

- Burger Menu
- Samling af alle html sider

+ Add another card

Done

- Lav prototype
- Vælg prototype
- Nav
- Lektier
- Header
- Dagens skema (EF)
- Landing page (HN)

+ Add another card

<https://trello.com>

This board is set to public. You can change its visibility at any time. [Learn more here](#)

To Do ... + Add a card

Doing ... + Add a card

Problems ... + Add a card

Done ... + Add another card

- Lav prototype
- Vælg prototype
- Nav
- Samling af alle html sider
- Burger Menu
- Login funktion
- Lektier
- Header

+ Add another list

Show Menu

<https://trello.com/c/NifrXvo6/11-burger-menu>

Dokumentation af arbejdsproces og udvalgte kodeeksempler og -forklaring:

I starten af ugen, altså i selve idé processen var gruppen samlet om beslutningstagen. Prototype færdiggjorde vi i fælleskab og opdeler derefter prototypens sider ud i gruppen. De sider hvert gruppemedlem fik tildelt, var vedkommende ansvarlig for at kode.

Emilie = Skema

Henrijette = Nyheder

Amalie = Chat funktion + burgermenu

Olivia og Sarah = Afleveringer

Diana = Log in

Link til Adobe XD prototype:

<https://xd.adobe.com/view/ce51b06b-dfaa-43f1-7396-3c0c75c13801-b860/?fullscreen>

Link til web prototype:

http://amaliegroth.dk/kea/04-UX/04_03_web_prototype/fronter_mobile/logind.html

Test - interviewguide og analyse af testresultater:

Vi havde 2 task til vores testperson:

1. Find aflevering 04.01.03

- tryk log ind
- tryk burger menu
- tryk aflevering
- tryk tema 4
- tryk på aflevering 04.01.03

-

2. Find din chat samtale med Amalie Groth

- Tryk buger menu
- tryk chat
- tryk Amalie G.

Noter fra testen:

Begge opgaver klares simpelt og uden problemer. Testpersonen havde ingen udfordringer. Teksten generelt, må gerne være større. Forstår ikke information på landing page.

Testpersonen vil hellere se skemaet end nyheder på landing page. Hvis du vil have nyheder, skal du selv kunne vælge det. Skemaet skal være default.

Ændringsforslag til web prototype på baggrund af test:

- Større skrift generelt i hele appen
- Skemaet skulle have været forsiden i stedet for nyheder/information

Design sprint: Native app- 04.04

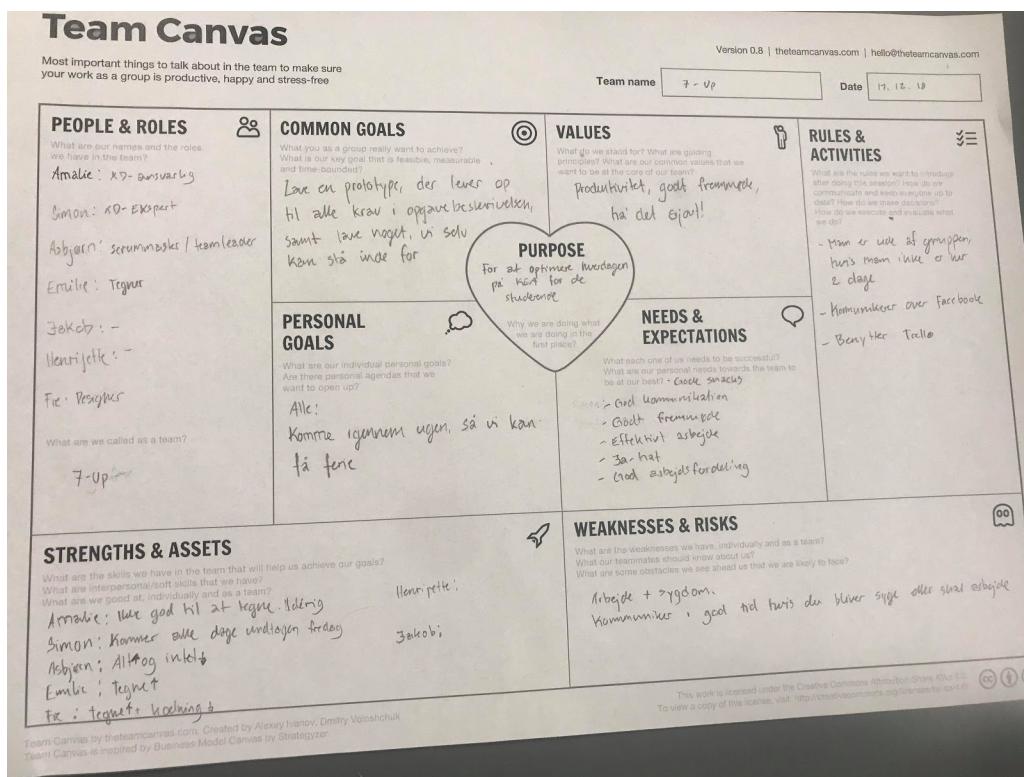
Pitch:

<https://docs.google.com/presentation/d/1e0basrUu7etZusdDqtVlE6px3EiutIDFrtDvfZWQ0eM/edit?usp=sharing>

Feedback:

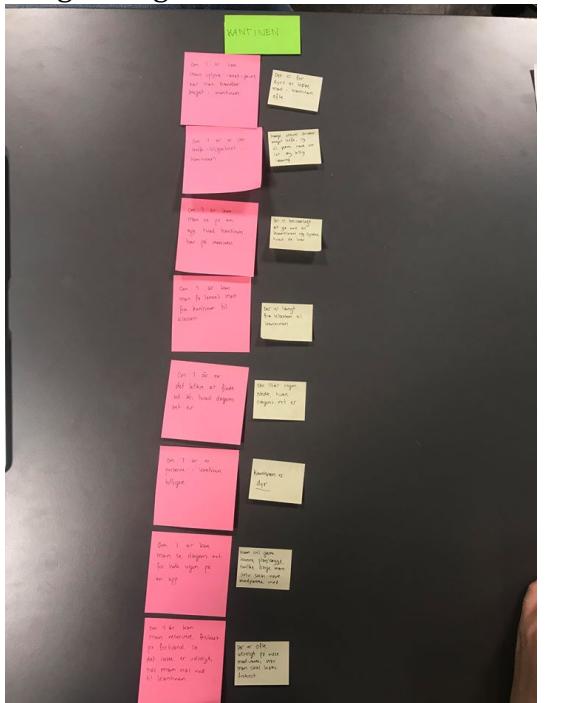
- Hvem er afsender? (der står både KEA og Simply Cooking øverst i appen)
- Mangel på snak om konkurrenter. Snak om konkurrenter skal være en del af pitchen
- God start
- God forklaring om testresultater
- Ændringer på baggrund af testen skal vises med før- og efter billeder af det, der er ændret i appen

Team Canvas – gruppe 7-UP



Map

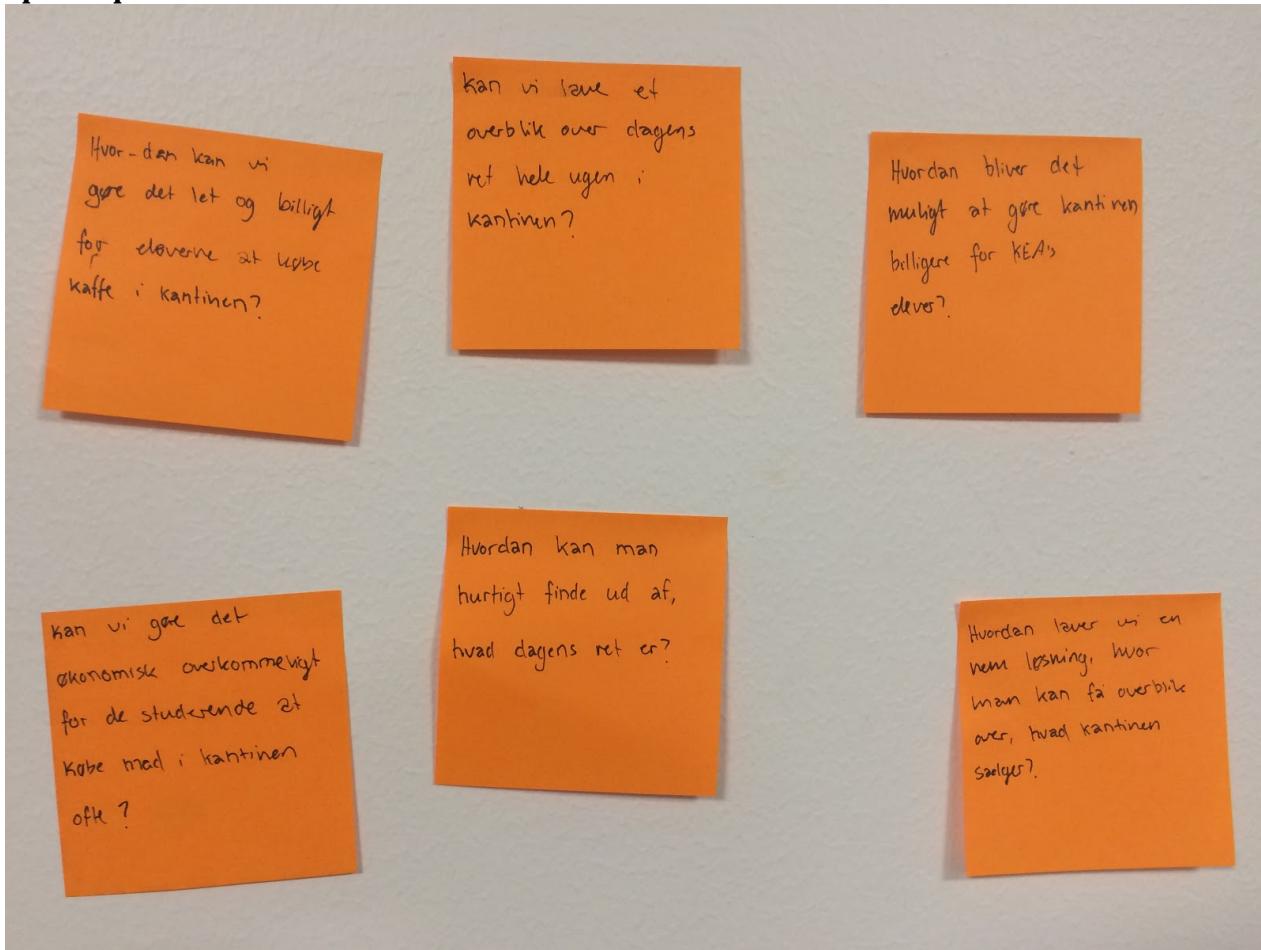
Long term goal



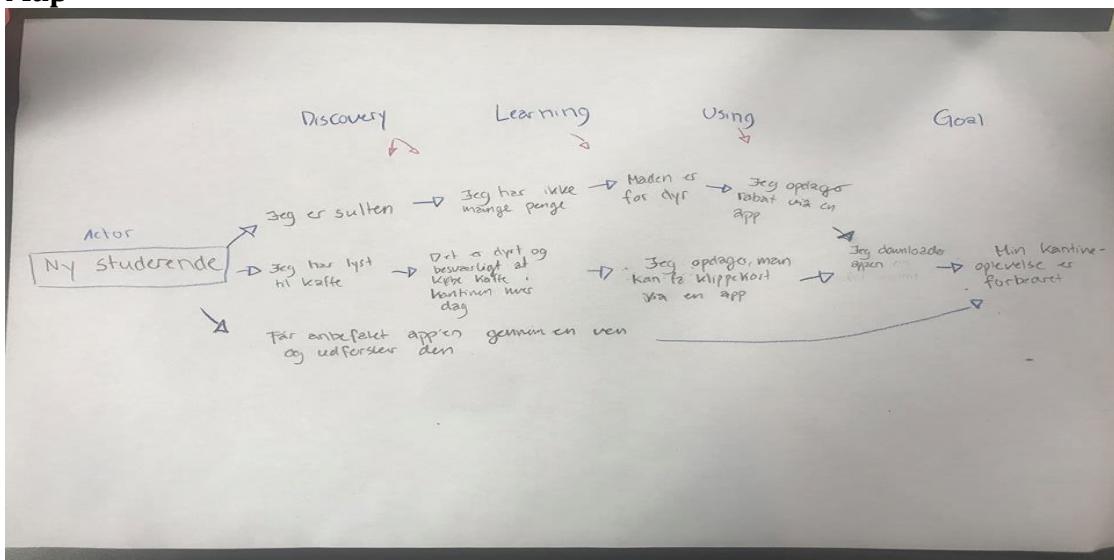
Langsigtet mål:

Om 7 år er det nemmere,
billigere og hurtigere for
KEA's studerende at
handle i kantinen

Sprint questions



Map



Ekspertoplæg

Ekspert: Stefan – underviser på KEA

Hvorfor bliver dette produkt en succes?:

Optimalt med en app, da man skal kunne hente info om kantine let og hurtigt. Vi vil gerne kunne hente informationer, selvom vi ikke har internet på telefonen.
App'en bør kunne understøtte og opgradere det overordnede indtryk af studiemiljøet.

Hvad er vores unikke fordel eller mulighed?:

Vi har med en app mulighed for at benytte de features, telefonen i forvejen har. Eksempelvis kan man modtage push-meddelelser til information om, hvad der er udsolgt i kantinen eller hvad der er på tilbud, selvom man ikke har internet på telefonen.

Hvad er den største udfordring?:

Diverse rabatordninger og klippekort, skal ikke blot være en fordel for de studerende, men også for virksomheden der driver kantinen, samt medarbejderne i kantinen

Sketch

Lightning demo

3G 4G

09.21

86 %

Tilbage

Tilbud



McMuffin 15 kr.

Godmorgen solskin! Nap en McMuffin til kun 15 kr.
Gælder i tidsrummet 07:00-10:00.

Udløber 2018-12-19

Indløs kupon

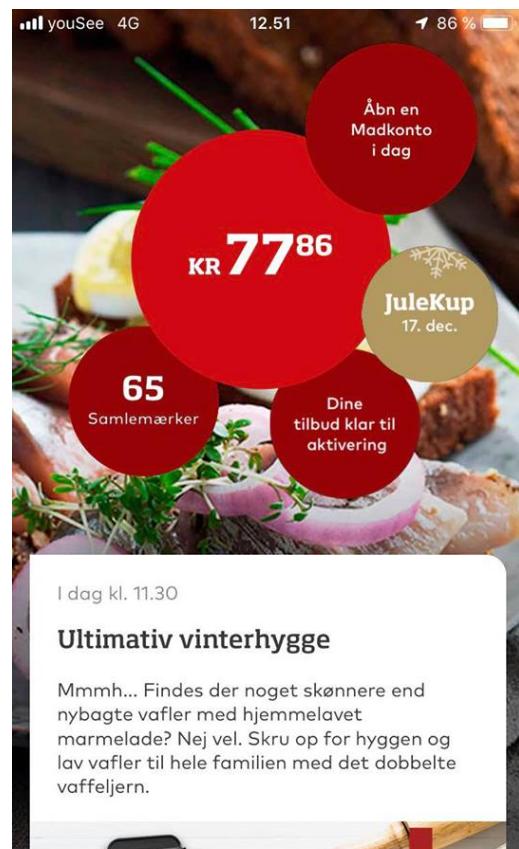
Nyheder

Kuponer

ÅBN LÄGEN

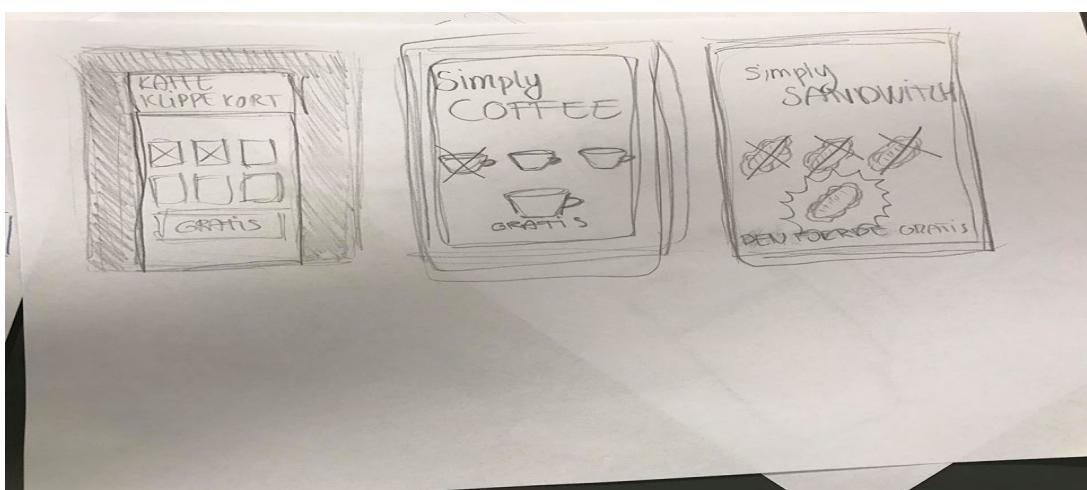
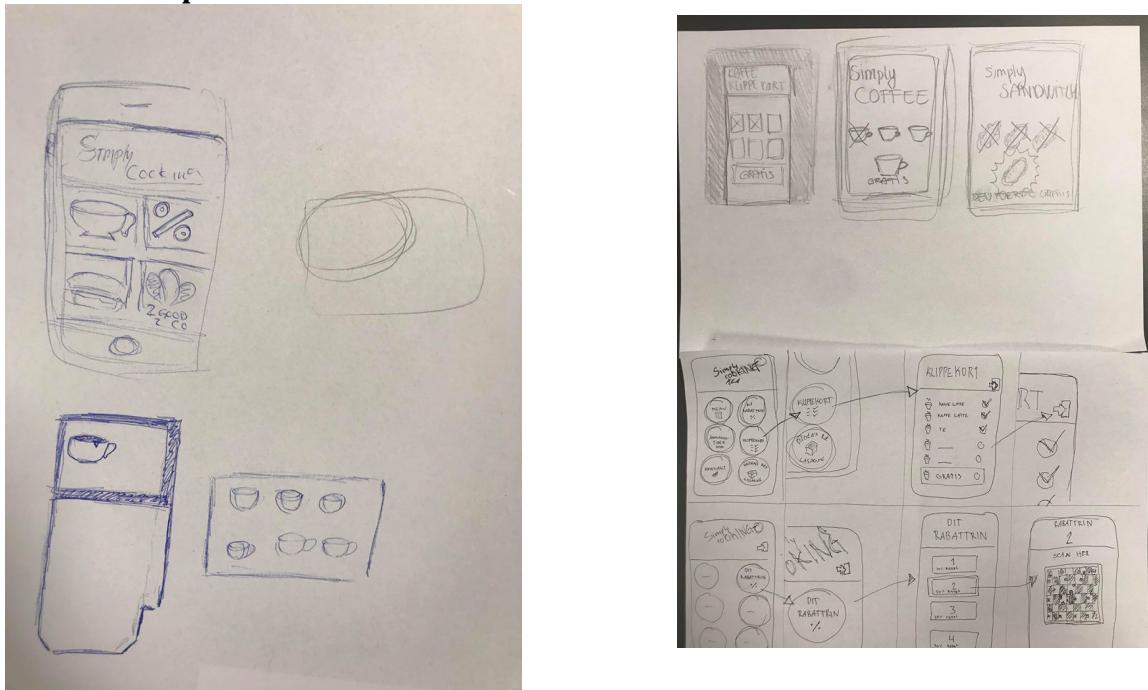
Restaurant

Mere



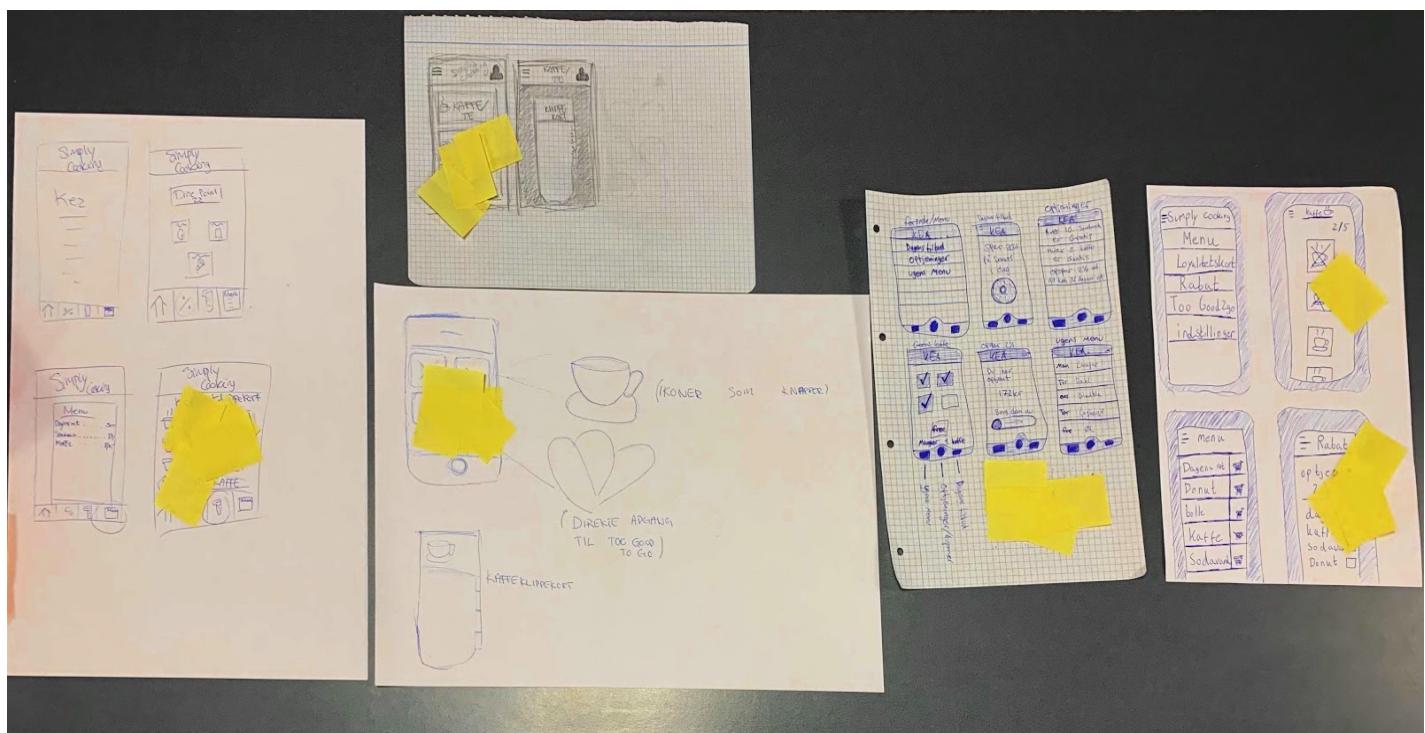
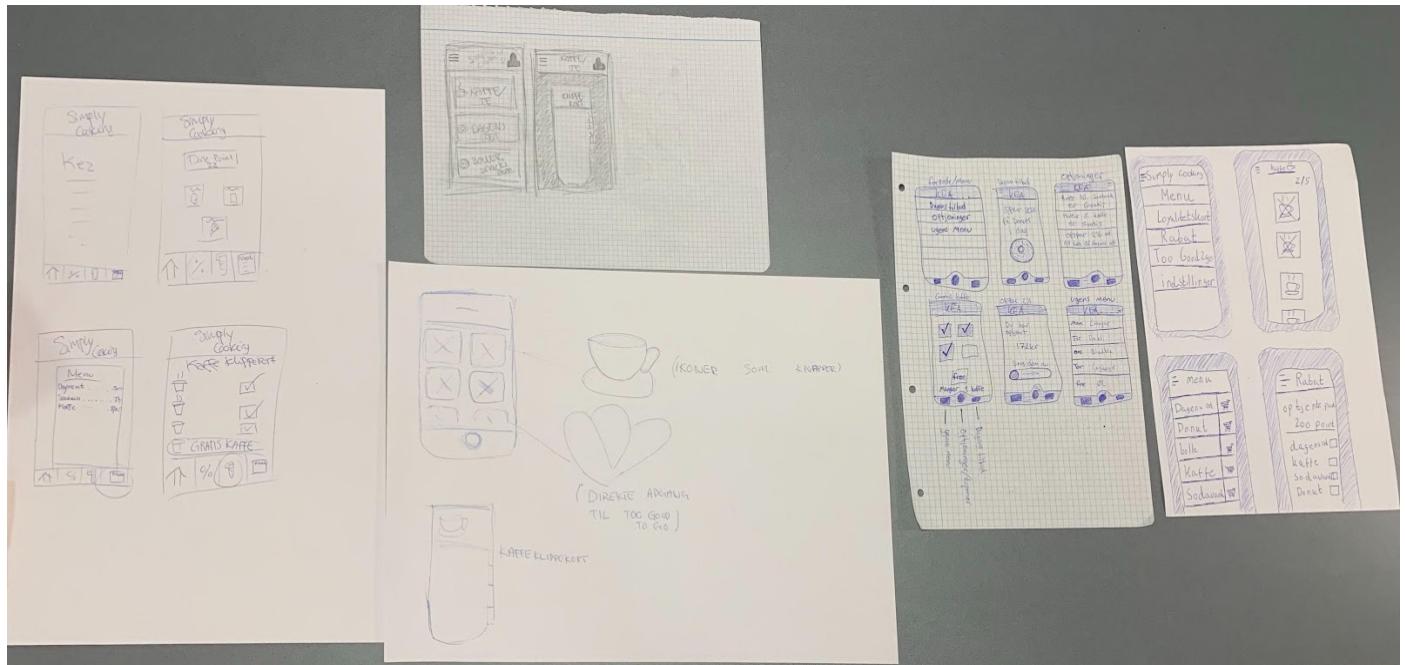
Som vores lightning demos har vi valgt eksempler fra McDonald's, hvor man har mulighed for at benytte opsparede point på forskellige tilbud fra dag til dag. Ydermere har vi et eksempel fra Coop, hvor man har mulighed for at optjene point (samlemærker), når man handler i en af Coops butikker. Disse kan i sidste ende benyttes, så kan få rabat på de tilbud, de udbyder.

The four step sketch



Decide

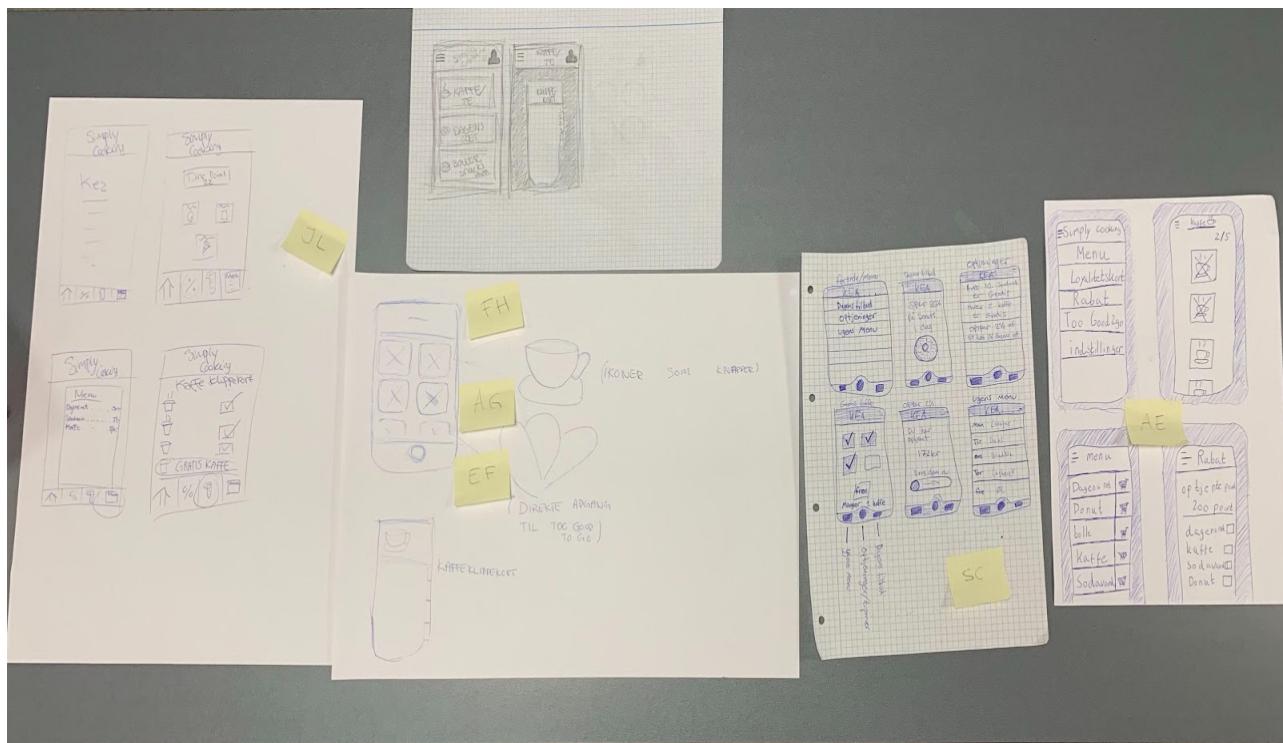
Art-museum & Heatmap



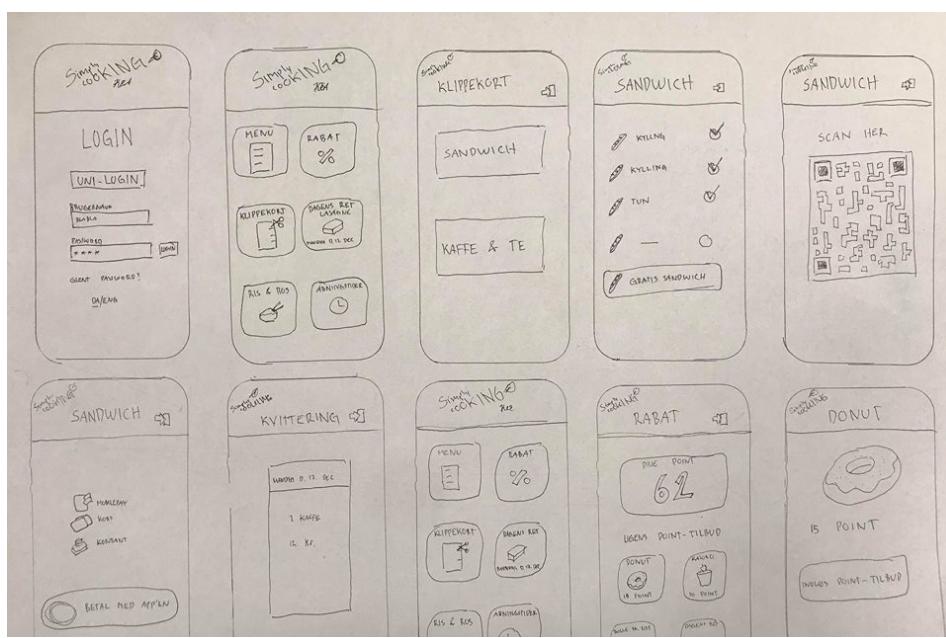
Speed critique

- 1: Overskueligt klippekort oversigt
- 2: Landingpage med overskuelig overblik over appens muligheder
- 3: Kvadratisk oversigt over appens muligheder
- 4: Nem betaling gennem appen
- 5: Nemt visuelt klippekort
- 6: Overskueligt overblik over optjente point og rabatter.

Vote (straw poll)



Storyboard



Prototype i Adobe XD

<https://xd.adobe.com/view/1294c238-4d5c-451d-7c6f-2b48c3bf990e-64a5/>

Test

Brugertest

Manuskript

- Velkommen – sæt dig godt til rette
- Vand eller kaffe?
- Vi vil gerne have lov til at filme dig og din nigheren igennem vores prototype undervejs. Det er kun mig og min gruppe, der kommer til at se det. Er det ok?
- Jeg vil undervejs tage noter over, hvad du foretager dig
- Dette er en brugertest, hvor vi vil teste vores bud på en kantine app til de studerende på Kea..
- Du vil være logget ind som mig; studerende på Kea.
- Du vil blive stillet nogle forskellige opgaver, som du på egen hånd skal prøve at løse ved at navigere rundt i appen
- Du skal undervejs snakke højt om, hvad du gør, og hvorfor du gør det
 - Jeg kommer ikke til at hjælpe dig undervejs. Du må gerne stille spørgsmål, men det er de færreste, jeg må svare på.
- Hensigten er at finde ud af, hvordan brugervenligheden er i denne app, for en der ikke har prøvet den før.
 - Du må meget gerne være ærlig, da dette blot er en prototype og vi har brug for konstruktiv kritik.

Task 1

Brug dit klippekort til køb af en kop kaffe

- log ind
- tryk ind på kaffe
- tryk pil
- tryk på QR koden
- tryk på "betal med appen"

Task 2

Køb en donut med din indtjente point

- Tryk på point
- Tryk på donut
- Indløs point tilbud
- Tryk "Ja"

Find problemområder og lav forbedringer til version 2

Resultater af test:

Task 1: Han klikker på "gratis kaffe" da han misforstår tasken.

Task 2: Udfører opgaven uden problemer.

Overordnet simpel. Klippekort er dog ikke tydeligt nok. "Der skal måske stå på siden, at det er et klippekort samt en forklaring på, hvorfor man skal klikke på pilen. Designet er fint."

Testperson 2

Task 1: Udfører opgaven og har forstået den korrekt.

Task 2: Udfører opgaven uden problemer.

Overordnet: Klik på KEA logo for at komme tilbage til landing page. Kedelige farver.

Testperson 3

Task 1: Udfører tasken, men har spørgsmål til gratis kaffe-knap

Task 2: Udfører tasken uden problemer

God ide til at få flere til at kende til kantinen. Der vil klart være federe med en rabatordning.

Problemer med vores app:

- Klippekortets funktion var ikke tydelig nok
- Farverne i appen var ikke så pæne, men det gav mening i forhold til Simply Cookings logo.
-

Det har vi ændret:

- Vi har ændret klippekortet, så det var mere gennemsueligt og ligetil.
- Udover det har vi ændret at man i headeren kan trykke på Keas logo og dermed komme til forsiden.
- Vi har ændret baggrundsfarven, til en mørkere farver.